musée des confluences

DÉPARTEMENT DU RHÔNE
Musée des Confluences
10 rue Boileau
69006 LYON

Tél : 04 72 69 05 00
Fax : 04 78 94 62 25

CONTRAT

PRODUCTION AUDIOVISUELLE ET MULTIMEDIA DE L'ATELIER « PAPAS DEL PERU »

SOMMAIRE

ARTICLE PREMIER : CONTRACTANT 5

Article 2 : OBJET DU MARCHE - Dispositions générales 5/8
2.1 - Objet du marché 5
2.2 - Durée du marché 5
2.3 - Consistances et déroulement des prestations 5/6
2.4 - Conduite des prestations 7
2.5 - Coopération avec les autres intervenants de l'opération 7
2.6 - Utilisation des résultats 8

Article 3 : DESCRIPTION TECHNIQUE DU MARCHE 8/9
3.1 – Contexte 8
3.2 - Caractéristiques principales de l'atelier « Papas del Peru » 9
3.2.1 - La Thématique 9
3.2.2 - Les publics-cibles 9
3.2.3 – L'implantation 9

Article 4 : CALENDRIER 9

Article 5 : PRIX DU MARCHE 9/10
5.1 - Caractéristiques des prix pratiqués 9/10
5.2 - Variations dans les prix 10
5.3 - Phasage des paiements 10

Article 6 : REMUNERATION DU TITULAIRE 10

Article 7 : DELAIS D'EXECUTION 10

Article 8 : CONDITIONS DE LIVRAISON DES PRESTATIONS 11

Article 9 : VERIFICATIONS ET ADMISSION 11
9.1 – Opérations de vérification 11
9.2 – Admission 11

Article 10 : AVANCES 11

Article 11 : MODALITES DE REGLEMENT DES COMPTES 11
11.1 - Présentation des demandes de paiements 11
11.2 – Acomptes 11
11.3 - Délai de paiement 11

Article 12 : OBLIGATIONS DU TITULAIRE 12

Article 13 : PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE 12/14
13.1 – Prestations intellectuelles du Logiciel jeu vidéo 12/13
13.2 – Prestations intellectuelles des séquences audiovisuelles 13
13.3 – Autres Prestations intellectuelles du marché 13

Article 14 : GARANTIES TECHNIQUES 13/14

ARTICLE 15 : MAINTENANCE 14
15.1 - Maintenance dans le cadre de la garantie 14
15.2 - Exclusions de la garantie 14

Article 16 : PENALITES 14
16.1 – Manquement ou retard dans l'exécution des prestations 14
16.2 – Manquement au regard des clauses de garanties 14

Article 17 : PAIEMENT 14/15

Article 18 : ASSURANCES 15

Article 19 : RESILIATION DU MARCHE 15

Article 20 : SOUS–TRAITANCE 15

Article 21 : DROIT ET LANGUE 15

ANNEXE 1 : MEMOIRE TECHNIQUE DU PRESTATAIRE 17

ANNEXE 2 : SYSTEME D'INFORMATION ET DE DIFFUSION 18/21

ANNEXE 3 : SCENARIO DE L'ATELIER 22/32

ARTICLE PREMIER : CONTRACTANT (à compléter par le candidat)

Nom, prénom, qualité et adresse professionnelle du signataire :

M .....
.....
.....
.....

☐ agissant pour mon propre compte[1] ;
☐ agissant pour le compte de la société[2] :
.....
.....
.....

- après avoir pris connaissance du présent document dont les exemplaires originaux conservés dans les archives du Département du Rhône font seule foi ;

- **et après avoir fourni une déclaration sur l'honneur attestant être en règle au regard de mes obligations fiscales et sociales.**

Je m' ENGAGE, sans réserve, à exécuter les prestations qui me concernent, dans les conditions ci-après définies. L'offre ainsi présentée ne nous lie toutefois que si son acceptation nous est notifiée dans un délai de 120 jours à compter de la date limite de réception des offres fixée par l'avis d'appel public à la concurrence.

Article 2 : OBJET DU MARCHE - Dispositions générales

2.1 - Objet du marché

Les stipulations du présent marché concernent la mission de production audiovisuelle et multimédia de l'atelier « Papas del Peru ».

2.2 - Durée du marché

Le marché prend effet à compter de sa notification et s'achève à l'issue de l'intégration et de l'implantation définitive des dispositifs et mobiliers interactifs et de leur bon fonctionnement au musée des Confluences sis 28 boulevard des Belges 69006 LYON.

2.3 Consistances et déroulement des prestations

Les éléments décrits ci-dessous doivent être facilement intégrables à l'infrastructure technique réalisée par le centre Erasme et respecter les éléments de l'annexe technique :

1. **Conception et réalisation du graphisme des dispositifs audiovisuels et multimédia** de l'atelier. Ce graphisme devra être compatible avec le graphisme élaboré par le prestataire en charge de la conception et de la réalisation du mobilier. En outre, il doit être attractif pour le public-cible principal de l'atelier (les adolescents) et prendre en compte l'esprit du projet. Cette charte graphique globale s'appliquera à l'ensemble des dispositifs.
2. **Réalisation du jeu vidéo sur l'amélioration génétique des pommes de terre**, à partir d'un scénario pré-existant (cf. annexe 3, zone A 2.). D'une durée d'environ 5

[1] Cocher la case correspondante à votre situation
[2] Indiquer le nom, l'adresse, le numéro SIREN, Registre du commerce, numéro et ville d'enregistrement ou répertoire des métiers, numéro et ville d'enregistrement ou les références de son inscription à un ordre professionnel ou référence de l'agrément donné par l'autorité compétente quand la profession à laquelle il appartient est réglementée

minutes, ce jeu, développé en Flash et présenté sur un ordinateur doit présenter un fonctionnement simple et rapide à appréhender par les participants. Mise en production du jeu sur la machine fournie par le Musée. (La configuration de la machine elle même n'est pas à la charge du prestataire, mais l'installation du jeu en flash et la vérification de bon fonctionnement). Le jeu devra envoyer les scores conformément au système technique décrit à l'annexe technique.

3. **Conception et réalisation d'éléments graphiques destinés à être insérés dans un dispositif interactif sur l'histoire de l'expansion mondiale de la pomme de terre** (la création du dispositif interactif est hors marché, il est réalisé par le Centre Erasme cf. annexe 3 zone B) :

- fond de carte et éléments graphiques en lien (flèches, couleurs, dates qui apparaissent, pictos, éléments d'animation…) sous forme de fichiers vectoriels (avec les sources), et conformes à la charte graphique globale conçue en 1…)

- mise en page des documents visuels et de leur texte d'accompagnement (avec leurs sources).

4. **Réalisation des séquences vidéo interactives de la phase restitution** (cf. annexe 3 « Phase de restitution, la recette de cuisine péruvienne ») :

- Tournage à Paris, Restaurant « El Picaflor » (*sous réserve*) : 1 journée prévue afin d'obtenir trois séquences filmées chacune d'une durée de 5 à 6 minutes et montrant un cuisinier préparant un plat péruvien à base de pomme de terre (le prestataire n'a aucun frais à engager concernant la rémunération du cuisinier ou l'achat des ingrédients).
- Montage, mixage, sous-titrage, de ces séquences
- Réalisation d'éléments interactifs en Flash (ex. textes, questionnaires à choix multiples)
- Réalisation d'un jeu interactif intégrant les séquences vidéos et les éléments interactifs (cf. scénario en annexe 3 « phase de restitution »).
- Mise en production de ce jeu, sur la machine fournie par le Musée.

Ce jeu devra tenir compte des scores des équipes : celles-ci seront accessibles depuis le réseau (cf annexe 2).

5. **Copie de sauvegarde des dispositifs interactifs sur support (CD ROM, DVD, etc.)**

L'ensemble de ces prestations se déroulera en trois phases :

Phase 1 : Etudes

- Conception des éléments puis présentation d'un avant-projet détaillé ;
- présentation et révision par l'équipe du musée et du centre Erasme ;
- Intégration des modifications demandées ;
- Validation par l'équipe du musée et du centre Erasme.

Phase 2 : Réalisation

- Réalisation des éléments audiovisuels et multimédia ;

Ces dispositifs interactifs devront pouvoir être également présentés sur le site internet développé par le centre Erasme : www.laclasse.com et sur le site du Musée des Confluences. laclasse.com est un portail éducatif développé par le centre Erasme, pour permettre un suivi avec les classes scolaires participantes et une valorisation et une réutilisation du travail effectué. Il faudra donc que les interactifs fonctionnent en mode web, indépendamment du système RFID (paramètre du Flash).

Phase 3 : Implantation et Tests

- montage, intégration des éléments audiovisuels et multimédia, en collaboration avec le prestataire en charge de la conception et de la réalisation du mobilier, l'équipe du musée et le centre Erasme ;

- présentation et révision par l'équipe du musée et du centre Erasme ;

- Intégration des modifications demandées ;

- Validation par l'équipe du musée et du centre Erasme.

2.4 – Conduite des prestations

Il est précisé qu'une méthode de travail interactive sera mise en place pour la réalisation des prestations. A ce titre le titulaire du marché devra régulièrement rencontrer les représentants du Musée des Confluences afin d'affiner les demandes et préciser les interfaces.
La bonne exécution des prestations dépendant essentiellement du titulaire ou des sous-traitants désignés comme tels dans l'acte spécial, les stipulations de l'article 5 du CCAG-PI sont applicables.
La ou les personne(s) désignée(s) pour assurer la conduite des prestations objet du marché au sens de l'article 5 du CCAG PI sont (indiquer société d'appartenance, nom et prénom, fonction) :

…… …….. …… ……
…… …….. …… ……

La ou les personne(s) désignée(s) sont les interlocuteurs privilégiés du Musée des Confluences et participent aux réunions organisées dans le cadre de l'exécution du marché, ils assurent le travail, le suivi, le contrôle et la coordination des opérations liées à la réalisation des prestations, ils ont un pouvoir de décision suffisant pour engager la responsabilité du titulaire, ils sont remplacés en cas d'absence.

2.5 - Coopération avec les autres intervenants de l'opération

Le titulaire doit prendre toutes les mesures nécessaires à l'accomplissement de sa mission envers les différents acteurs de l'opération. Outre les interlocuteurs du Musée des Confluences représenté par son directeur, le directeur du service des publics ainsi que le chargé de projet, le titulaire sera également amené à coopérer avec :

1. Le prestataire en charge de la conception et de la réalisation du mobilier ;
2. Le service muséographie du Musée des Confluences ;
3. Le Centre Erasme d'expérimentation multimédia (service du Département Du Rhône)

Le Centre Erasme d'expérimentation multimédia (service du Département Du Rhône), collabore avec le musée des Confluences sur ce projet, afin de développer une infrastructure technologique pertinente et fiable, au service du contenu.

2.6– Utilisation des résultats

Les dispositions relatives à la propriété intellectuelle sont celles de l'option A, telle qu'elle est définie au Cahier des Clauses Administratives Générales applicables aux marchés publics de prestations intellectuelles.
Le Musée des Confluences pourra donc utiliser librement les résultats, même partiels, des prestations.
Le titulaire, en conséquence, s'interdit d'exploiter et de réutiliser à son profit ou pour le compte de tiers, gratuitement ou non, tout ou partie des prestations réalisées, sous quelque forme que ce soit.

Article 3 : DESCRIPTION TECHNIQUE DU MARCHE

3.1 - Contexte

L'atelier « Papas del Peru », autour de la thématique de la pomme de terre au Pérou, sera proposé aux publics à Lyon à l'automne 2008 après une phase d'expérimentation et de rodage, au cours de l'été, dans les locaux du muséum.

Conçu et réalisé par l'équipe du musée associée à un référent scientifique, en étroite collaboration avec le Centre Erasme d'expérimentation multimédia, cet atelier a principalement pour but d'expérimenter des dispositifs interactifs en vue du futur espace découverte consacré à l'alimentation, qui sera ouvert au musée des Confluences. Les espaces découvertes sont des espaces de médiation où la manipulation et l'interactivité sont les modes privilégiés de découverte et de compréhension du contenu proposé. Le parcours est basé sur un propos construit et articulé, et non une suite de modules indépendants les uns des autres.

L'atelier « Papas del Peru » est destiné à être installé dans plusieurs lieux :

- pendant l'été 2008 : dans les locaux du Muséum (28 boulevard des Belges 69006 Lyon). Le muséum étant fermé au public, ce sera l'occasion d'organiser des tests techniques et des évaluations formatives auprès de groupes-tests de participants ;

- pendant le festival Label Bêtes (début octobre 2008) : dans un espace de la Cité scolaire internationale (2 place de Montréal 69007 Lyon) ;

- pendant la fête de la science (17 au 23 novembre 2008), sur le stand du Musée des Confluences au Village des sciences départemental à l'espace Double-Mixte (69100 VILLEURBANNE).

Pour le musée, cet atelier correspond à plusieurs objectifs :

- proposer des activités hors-les-murs pendant la période de construction du bâtiment du musée des Confluences ;

- expérimenter des dispositifs relatifs aux espaces découvertes (en particulier ici l'espace découverte Alimentation) ;

- lancer la coopération avec les services culturels de l'ambassade du Pérou en France.

3.2 - Caractéristiques principales de l'atelier « Papas del Peru »

3.2.1 - La Thématique

La thématique de la pomme de terre au Pérou a été choisie à l'occasion de l'année de la pomme de terre lancée par la Food and Agriculture Organisation (FAO) et dans l'optique du propos développé par l'espace découverte Alimentation du musée des Confluences.
L'atelier « Papas del Peru » propose aux participants de découvrir différents aspects du thème de la pomme de terre au Pérou, pays d'origine de cette plante aujourd'hui promue par les instances internationales comme un moyen d'action contre la faim dans le monde.
Le scénario est prévu pour une quinzaine de participantes, répartis en trois petites équipes, les participants ont pour mission de reconstituer une recette péruvienne à base de pomme de terre. Pour cela, ils doivent passer plusieurs « épreuves » qui leur permettront de découvrir différents aspects de la pomme de terre, tubercule originaire du Pérou : la plante et ses variétés, l'histoire de son expansion, sa production et sa consommation au Pérou.

3.2.2 - Les publics-cibles

En accord avec les impératifs fixés par la fête de la science et avec le projet de l'espace découverte Alimentation les publics-cibles principaux sont les adolescents. L'atelier « Papas del Peru » sera proposé à la fois à des groupes scolaires et à des participants individuels (notamment public familial).
L'accessibilité aux personnes en situation de handicap (notamment moteur et sensoriel) devra être prise en compte.

3.2.3 – L'implantation

Afin de présenter un atelier fiable techniquement, d'installation rapide et pertinent en termes de médiation, l'implantation première des modules de l'atelier se fera dans les locaux du muséum (fermé au public), pour une phase de test et d'évaluation.
A la fête de la science, l'atelier se tiendra sur le stand du musée des Confluences, d'une surface d'environ 50 m². Au festival Label Bêtes, il sera probablement installé dans une salle de classe.

Article 4 : CALENDRIER

Les durées des phases sont estimées ci dessous :

Production audiovisuelle et multimédia de l'atelier « Papas del Peru ».	Phase 1 : Etudes	**de la notification à fin mai 2008**
	Phase 2 : Réalisation	**de fin mai à fin juillet 2008**
	Phase 3 : Implantation et Tests	**de fin juillet à fin septembre 2008**

Article 5 : PRIX DU MARCHE

5.1 - CARACTERISTIQUES DES PRIX PRATIQUES

PRIX GLOBAL ET FORFAITAIRE *(à compléter par le candidat)*

Le marché est traité à prix global et forfaitaire. Ce prix est ferme et actualisable, il n'est pas révisable.
Le montant ferme et actualisable comprend toutes les taxes, toutes les charges ou autres frappant obligatoirement la prestation, les dépenses relatives à la rémunération du personnel

que le titulaire estimera nécessaire d'employer pour respecter les délais prévus, le stockage, le transport et le montage des livrables, les frais de déplacements induits par la prestation.

Les prestations objet du présent marché, sont rémunérées par application d'un prix global et forfaitaire de :

Montant en € TTC arrêté en lettres à :

……

- Prix hors T.V.A..... Euros
- T.V.A au taux de .....%..... Euros (en chiffres)
- Montant T.V.A incluse..... Euros
(.....
.....) (en lettres T.T.C)

5.2 - Variations dans les prix
Les prix sont réputés fermes et actualisables dans les conditions fixées à l'article 18 III du code des marchés publics.

5.3 – Phasage des paiements
La mise en mandatement de la rémunération du prestataire interviendra sur la base des étapes et montants suivants et sur présentation de la facture correspondant à chacune de ces étapes :

Phases	Montant € HT	Montant € TTC	Date de mise en paiement
PHASE 1 : Etudes			**Après validation de la phase 1**
PHASE 2 : Réalisation			**Après validation de la phase 2**
PHASE 3 : Implantation et Tests			**Après validation de la phase 3**
MONTANT TOTAL			

Article 6 : REMUNERATION DU TITULAIRE
L'échéancier des paiements tel que défini dans l'article 5.3 est soumis à la validation de chaque phase.
La validation consiste à l'envoi d'un courrier précisant que les conditions du marché sur lesquelles le titulaire s'est engagé ont été respectées.

Article 7 : DELAIS D'EXECUTION
Les délais d'exécution commencent à courir à compter de la notification de l'ordre de service.
La prestation devra être exécutée dans un délai maximum de 6 mois.

Article 8 : CONDITIONS DE LIVRAISON DES PRESTATIONS

Toutes les prestations doivent être livrées à l'adresse du Département du Rhône – Musée des Confluences, 28 Boulevard des Belges 69006 LYON.

Article 9 : VERIFICATIONS ET ADMISSION

9.1 – Opérations de vérification

Les opérations de vérifications sont réalisées par le(s) référent(s) du Musée des Confluences au fur et à mesure de l'exécution des prestations ; elles consistent à vérifier que les prestations répondent aux stipulations du marché, aux annexes et à l'offre technique du titulaire.
Les décisions après vérifications sont prises par le pouvoir adjudicateur ou son représentant.

9.2 – Admission

Le délai dont dispose le pouvoir adjudicateur pour procéder aux opérations de vérifications et notifier la décision expresse d'admission, d'ajournement, de réfaction ou de rejet est de 15 jours. Si aucune décision expresse n'est prise dans le délai précité, la décision d'admission des fournitures est réputée acquise.

Article 10 : AVANCES

Aucune avance facultative ne sera versée.

Article 11 : MODALITES DE REGLEMENT DES COMPTES

11.1 - Présentation des demandes de paiements

Les factures afférentes au paiement seront établies au nom du Département du Rhône, en un original portant, outre les mentions légales, les indications suivantes :

- le nom et adresse du créancier :

DEPARTEMENT DU RHONE
Musée des Confluences
29-31 cours de la Liberté
69483 LYON cedex 03

- le numéro de siret ;
- le numéro du compte bancaire ou postal tel qu'il est précisé sur l'acte d'engagement ;
- le numéro du marché ;
- la prestation exécutée - récapitulatif du contenu de chaque phase ;
- le montant hors taxe de la prestation en question éventuellement ajusté ou remis à jour ;
- le taux et le montant de la TVA ;
- le montant total des prestations livrées ou exécutées ;
- la date de facturation ;

11.2 –Acomptes

Comme stipulé à l'article 5.3 du présent document, un paiement est effectué à l'issue de chaque phase, après validation par le pouvoir adjudicateur des prestations prévues.

11.3 – Délai de paiement

Les prestations, objet du présent marché, seront rémunérées dans les conditions fixées par les règles de comptabilité publique, après certification du service fait.
Les sommes dues seront payées dans un délai global de 45 jours à compter de la date de réception des factures ou des demandes de paiement équivalentes.

Le taux des intérêts moratoires sera celui de l'intérêt légal en vigueur à la date à laquelle les intérêts moratoires auront commencé à courir, augmenté de deux points.

Article 12 : OBLIGATIONS DU TITULAIRE

Le titulaire est soumis à une obligation de résultat au titre du présent marché. En conséquence, il lui incombe de fournir les meilleurs efforts et de mettre en oeuvre tous les moyens nécessaires pour réaliser les prestations conformément aux stipulations du marché. A défaut, sa responsabilité pourra être engagée.

Article 13 : PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE

L'option retenue précisant les droits respectifs du Musée des Confluences et du titulaire est l'option A telle que définie au chapitre IV du CCAG / PI (articles A20 à A27).

13.1 – Prestations intellectuelles du Logiciel jeu vidéo

Le Musée des Confluences est l'opérateur économique qui supporte les coûts de la création du **Logiciel jeu vidéo** au travers de la rémunération accordée au titulaire du marché, cela implique le transfert exclusif et sans réserves de tous droits de propriété intellectuelle attachés à la réalisation logicielle, pour tout usage, au bénéfice du Musée des Confluences.
Le titulaire reconnaît :
- que le Musée des Confluences a conçu et est à l'initiative des développements réalisés dans le cadre des modules du **Logiciel jeu vidéo** composant le produit final ;
- que le Musée des Confluences est propriétaire de l'ensemble des droits d'exploitation commerciale et non-commerciale (utilisation, duplication, intégration, correction, évolution, adaptation, reproduction, diffusion, représentation, décompilation) des modules du **Logiciel jeu vidéo** (documents de conception, sources, exécutables) conçus et réalisés par le titulaire, pour la durée de protection légale des droits d'auteur ou de leurs ayant droits, pour le monde entier, à l'exclusion des outils déclarés par le titulaire comme étant la propriété du titulaire ou d'un éditeur.

Le titulaire sera tenu de fournir au Musée des Confluences les originaux des documents de conception préparatoire, analyses, maquettes, dessins, modèles, illustrations, sources, exécutables, documentation du **Logiciel jeu vidéo.**
Le Musée des Confluences pourra déposer les originaux des documents de conception préparatoire, analyses, maquettes, dessins, modèles, illustrations, sources, exécutables, documentation du **Logiciel jeu vidéo** à l'Agence de Protection des Programmes ou tous autres organismes habilités en tant que propriétaire des analyses, maquettes, dessins, modèles, illustrations, sources, exécutables, documentation.

Le Musée des Confluences peut exploiter le **Logiciel jeu vidéo** de façon illimitée, pour une implantation et une exploitation en réseau sur les équipements du Département du Rhône et ce par tous les personnels et usagers du Département du Rhône.

Dans le cadre du développement du **Logiciel jeu vidéo,** le titulaire mentionne dans son offre en annexe technique tous les éléments composant le logiciel produit final en distinguant les différents types de module et le statut juridique de ceux-ci, au regard des droits de propriété intellectuelle qui y sont attachés (inclure dans l'annexe technique les éventuelles licences d'usage, contrats de cession).
Il s'assure que les contrats de cession de droits intervenant en amont de la commande publique garantissent bien au Musée des Confluences une pleine exploitation du **Logiciel jeu vidéo** et de ses différentes composantes :

- garantie de l'originalité de la création ;
- garantie quant à la titularité effective des droits cédés ;
- garantie du respect des droits de propriété intellectuelle des tiers.

Le titulaire engagera sa responsabilité directe et exclusive au cas ou des ayants-droits tiers engageraient un contentieux à propos de l'une quelconque des dispositions évoquées ci-dessus.

Les outils déclarés et utilisés dans le cadre du développement ne peuvent en aucun cas faire augmenter le prix de la prestation de développement ni les coûts d'exploitation du **Logiciel jeu vidéo**, le titulaire prenant à sa charge l'acquisition obligatoire d'une concession payante.

Le titulaire s'interdit d'exploiter et de réutiliser à son profit ou pour le compte de tiers, gratuitement ou non ; tout ou partie du **Logiciel jeu vidéo** réalisé, sous quelque forme que ce soit.

13.2 – Prestations intellectuelles des séquences audiovisuelles

Le musée des Confluences est le producteur des séquences audiovisuelles, il est l'opérateur économique qui supporte les coûts de leur création au travers de la rémunération accordée au titulaire du marché.
Tout ou partie des séquences audiovisuelles achevées ou non et les rushes y afférents sont destinés à être insérés dans le patrimoine audiovisuel et iconographique du musée des Confluences, le titulaire garantit le musée des Confluences contre toute revendication à cet égard.
Le titulaire cède au musée des Confluences la propriété pleine et entière des divers supports des séquences audiovisuelles ainsi que l'ensemble des rushes afférents à la production.
Le musée des Confluences devient cessionnaire de la totalité des droits d'exploitation commerciale ou non commerciale découlant des séquences audiovisuelles dont le titulaire a assuré la réalisation. Ces droits concernent le droit de représentation, de reproduction, d'adaptation et de réadaptation, de traduction, d'utilisation secondaire en totalité ou par extraits, par tous moyens et procédés connus et inconnus, en tous formats, en toutes versions. La présente cession est faite pour le monde entier et pour la durée légale de la propriété littéraire et artistique.

La cession en pleine propriété au musée des Confluences des rushes, copies et masters ne fait pas obstacle à l'exercice des droits moraux reconnus aux auteurs des séquences audiovisuelles.

13.3 – Autres Prestations intellectuelles du marché

Le titulaire cède au département, à titre exclusif, pour une exploitation commerciale et non-commerciale, et pour la durée de protection légale des droits d'auteur ou de leurs ayant droits, pour le monde entier, les droits patrimoniaux d'auteur afférents aux prestations intellectuelles, objet du présent contrat. Les droits patrimoniaux d'auteur sont les droits de représentation, de reproduction, d'adaptation et de réadaptation, de traduction, d'utilisation secondaire.

Article 14 : GARANTIES TECHNIQUES

Les prestations sont garanties contre tout vice de fonctionnement provenant d'un défaut de matière, de fabrication ou de conception (article 1641 et suivants du Code Civil), à compter de la date d'admission des prestations.

- <u>Nature de la garantie</u> : elle couvre les frais de fournitures et de main d'œuvre pour la remise en état ou le remplacement des parties défectueuses et s'étend aux frais de déplacement de personnel, de conditionnement, d'emballage et au transport des matériels.

- **<u>Durée de la garantie</u> : 12 (douze) mois** à compter de la date de réception administrative, éventuellement prolongée des durées d'indisponibilité constatées par le Directeur du Musée des Confluences ou son représentant, durant la période de garantie.

- **Documentation technique** : le titulaire fournit avec chaque matériel, sans supplément de prix, une notice en langue française permettant la mise sous tension du matériel. Il doit aussi fournir une documentation en langue française donnant la composition et les caractéristiques du matériel et du logiciel ainsi que leurs procédures courantes d'utilisation. Sauf stipulation différente du marché, la documentation prévue doit être fournie au plus tard à la livraison du matériel.

Article 15 : MAINTENANCE

Sauf stipulation différente, les opérations de maintenance seront effectuées dans les locaux du pouvoir adjudicateur, à l'adresse suivante : 28 boulevard des Belges 69006 LYON.

15.1 Maintenance dans le cadre de la garantie

La maintenance a pour objet de remédier à l'ensemble des dysfonctionnements et des anomalies qui apparaîtraient dans le cadre d'une utilisation normale des matériels, entendue comme une utilisation conforme à leur documentation technique.
La maintenance sous garantie couvre le remplacement des pièces jugées défectueuses, les frais de main d'œuvre, de déplacement, de conditionnement, d'emballage et de transport de matériel nécessités par la remise en état ou le remplacement, qu'il soit procédé à ces opérations au lieu d'utilisation de la prestation ou que le titulaire ait obtenu que la fourniture soit renvoyée à cette fin dans ses locaux.

15.2 Exclusions de la garantie

Est donc exclue de la maintenance sous garantie, la résolution d'anomalies liées à une utilisation non conforme des matériels, celles liées à des dommages causés par des évènements extérieurs ou de malveillances (catastrophes naturelles, incendies, vols, vandalisme…) et celles liées à l'intervention sur le matériel d'une personne extérieure à la société titulaire du marché.

Article 16 : PENALITES

Des pénalités sont appliquées au titulaire en cas de non respect des engagements contractuels. Les pénalités seront appliquées sans qu'il y ait besoin d'une mise en demeure préalable. Le montant des pénalités mentionné dans le présent article n'est pas révisable.

16.1 – Manquement ou retard dans l'exécution des prestations

Concernant les pénalités journalières, seules les stipulations de l'article 16 du C.C.A.G.-PI s'appliquent. Le montant de ces pénalités sera notifié au titulaire du marché par le pouvoir adjudicateur et retenu sur les sommes dues au titre des mémoires présentés.

16.2 – Manquement au regard des clauses de garanties

En cas de manquement aux clauses de garanties stipulées à l'article 13 du présent document (garantie de l'originalité de la création, garantie quant à la titularité effective des droits cédés, garantie du respect des droits de propriété intellectuelle des tiers) le titulaire sera tenu de rembourser l'intégralité des sommes que le Musée des Confluences lui aura versé dans le cadre du présent marché.
Le titulaire prendra en charge tous frais de justice, dommages et intérêts auxquels pourrait être condamné le Musée des Confluences dans le cadre de ces contentieux.

Article 17 : PAIEMENT

La personne publique contractante se libèrera des sommes dues au titre du présent marché en faisant porter le montant au crédit du compte suivant :

☐	***Prestataire unique***	***Cochez cette case si vous répondez en tant que titulaire unique***																			
	Compte ouvert à l'organisme bancaire :																				
	A :																				
	Au nom de :																				
	Sous le numéro :																**Clé**				
	Code banque :						**Code guichet**														
	(joindre un RIB ou RIP)																				

Article 18 : ASSURANCES

Avant tout commencement d'exécution, le titulaire devra justifier qu'ils sont couvert par un contrat d'assurance au titre de la responsabilité civile découlant des articles 1382 à 1384 du Code civil ainsi qu'au titre de leur responsabilité professionnelle, en cas de dommage occasionné par l'exécution du marché.

Article 19 : RESILIATION DU MARCHE

Conformément aux stipulations du C.C.A.G.-P.I., le maître d'ouvrage peut, à tout moment, qu'il y ait ou non, faute du titulaire, mettre fin à l'exécution des prestations avant l'achèvement de celles-ci, par une décision de résiliation du marché notifiée dans les conditions de l'article 2, alinéa 4, du C.C.A.G.-P.I.

Article 20 : SOUS – TRAITANCE

Le titulaire ne pourra, sous peine de résiliation du marché, sous-traiter une quelconque partie de celui-ci que s'il y est expressément autorisé par le Musée des Confluences conformément à l'article 112 du Code des marchés publics.
La sous-traitance de la totalité du marché est interdite.

Article 21 : DROIT ET LANGUE

En cas de litige, le droit français est seul applicable. Le tribunal administratif de Lyon est le seul compétent.
Tous les documents, inscriptions sur matériel, correspondances, factures ou modes d'emploi doivent être rédigés en français.
Si le titulaire est établi dans un autre pays de l'Union Européenne sans avoir d'établissement en France, il facturera ses prestations hors T.V.A. et aura droit à ce que l'administration lui communique un numéro d'identification fiscal.

Article 22 : ANNEXES

Le présent contrat comporte annexes :

- annexe 1 : devis du candidat
- annexe 2 : Système d'information et de diffusion
- annexe 3 : scénario de l'atelier

ENGAGEMENT DU CANDIDAT

Fait en un seul original

Signature du candidat,
Nom, Prénom du signataire
Cachet de l'entreprise

A .....
Le .....

Porter la mention manuscrite « Lu et approuvé »

ACCEPTATION DE L'OFFRE PAR LE POUVOIR ADJUDICATEUR

Est acceptée la présente offre pour valoir acte d'engagement

A .....
Le .....

Le pouvoir adjudicateur

ANNEXE 1

DEVIS DU CANDIDAT

ANNEXE 2

SYSTEME D'INFORMATION ET DE DIFFUSION

Système général de score :

Un système général permet d'initialiser l'ensemble des dispositifs. Lorsqu'une *papa andina* RFID (*Radio Frequency IDentification*) est posée sur un dispositif, celui-ci est lancé, et les actions de l'utilisateur sont transmises au système central (score associé à la *papa andina*). L'ensemble des scores détermine la conduite de la dernière phase de l'atelier (reconstitution de la recette de cuisine vidéo). Pour information, les échanges d'évènements temps réels sont fait en OSC (Open Sound Control. Protocole utilisé pour la communication entre les ordinateurs et/ou les périphériques multimédias. Sur-couche du réseau IP (UDP). Protocole libre et ouvert).

Paramétrage des flash :

Solution envisagée. Quand un flash se lance, il reçoit le paramètre de la *papa andina* RFID concernée. Il doit être capable d'aller chercher en http un fichier xml sur le réseau.
A la fin du jeu, il transmet le score de l'équipe par une requête http, en y associant l'identifiant de la *papa andina* en cours.
Le prestataire devra donc prévoir un contenu d'attente (tant que la *papa andina* n'est pas posée).

Fichiers :

Les fichiers délivrables seront accompagnés de leur source et d'une documentation permettant leur modification.

Les interactifs et programmes plus complexes (jeu en flash par exemple) seront développés de façon à séparer le contenu brut de son traitement et de sa mise en forme : les utilisateurs non techniciens devront pouvoir intervenir sur le contenu brut (texte, images, scénario, etc) a minima par le biais de fichiers de configuration

Les fichiers livrés devront respecter les formats suivants :

VIDEO
- mp4 codec x264 / débit 2Mbps / audio AC3
- mov (quicktime) / débit 2Mbps / audio mono

AUDIO
- ogg / Stéréo / minimum 128 Kps / VBR

ANIMATION
- flash (fla ou flex)
- silverlight

IMAGES
- 2D : png
- Vectoriel : svg

POUR TOUT STOCKAGE OU ECHANGE DE DONNEES
-protocole ouvert et documenté
-structure de données en XML

Hardware :

Il est demandé au prestataire de concevoir et de réaliser l'intégration du matériel actif (groupe d'équipement PC, lecteur RFID, écran, enceinte...) à la scénographie ainsi que le câblage des équipements (réseau, vidéo, électricité, périphériques) en apportant une attention particulière aux cas des systèmes de diffusion éloignés (VP ou enceintes) des PC. Les dispositifs seront stockés dans des espaces aérés pour éviter les surchauffes.

L'installation prévoira un dégagement de câble suffisant pour permettre un accès aisé et une manipulation de maintenance des équipements.

- Les lecteurs RFID font les dimensions suivantes 15*15*4 (L*l*h en cm), et comportent un câble d'alimentation électrique (150 cm) et un câble série vers le PC (150 cm avec rallonge possible). Le prestataire doit prévoir la fixation de ces lecteurs.

- Les PC seront des PC portables standards. Il faut prévoir un accès aux machines, une alimentation électrique et une ventilation dans des espaces de 50*45*15 (L*l*h en cm) minimum. Les câblages spécifiques à chaque dispositif seront transmis sous forme d'un schéma global en phase de conception avancée.

Schéma pour le présentoir de la partie «Reconnaître un plant de pomme de terre » :

- Le prestataire devra fournir les boutons poussoirs, et la partie puissance (alimentation des éclairages). Il devra intégrer dans le meuble le capteur RFID, le PC et le dispositif électrique.

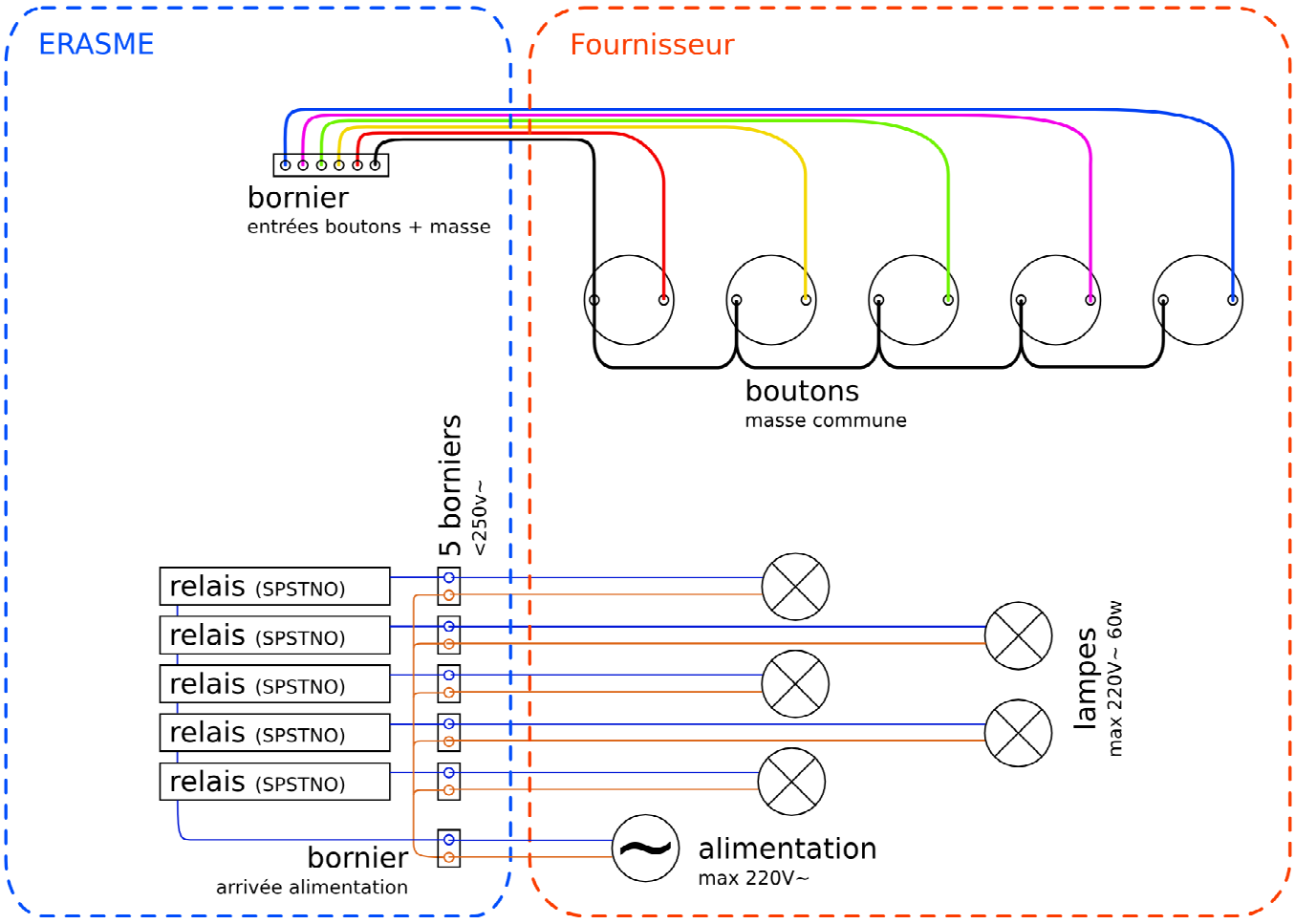
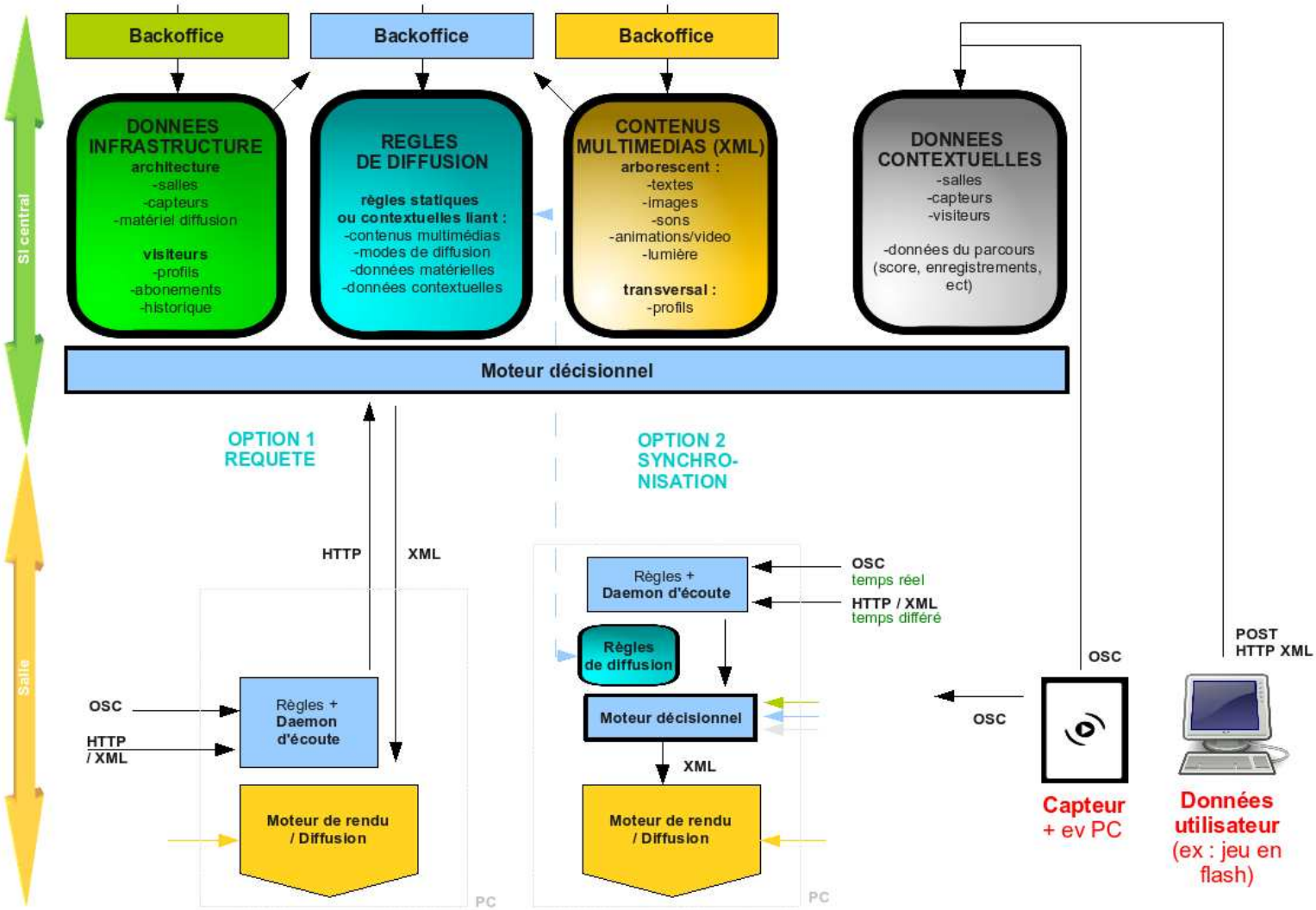


Schéma général du Système d'information et de diffusion :



ANNEXE 3

SCENARIO DE L'ATELIER

SCENARIO

Scénario pour un groupe d'environ 15 personnes.

Règle du jeu

Les participants ont pour mission de reconstituer des recettes de cuisine péruviennes à base de pomme de terre. Ils sont répartis en trois équipes de cinq, chaque équipe jouant avec sa propre recette, différente des autres. Pour cela, ils doivent réunir les différentes parties de la recette en répondant à des questions ou en jouant à des jeux relatifs à la pomme de terre au Pérou.

Il y a deux phases successives dans le jeu :

- phase d'épreuves : les participants effectuent successivement les jeux ou autres interactifs pour collecter des parties de recette

- phase de restitution : les participants découvrent et reconstituent leur recette.

L'espace est divisé en 3 zones d'épreuves (A, B, et C voir ci-dessous). Outre les jeux et autres interactifs, chaque zone comprend un poste informatique documentation/recette. Pendant la phase d'épreuve, ce poste propose une aide aux participants pour réussir les épreuves, en leur permettant de chercher sur une liste de favoris internet (disponibles hors connexion) des informations utiles. Pendant la phase de restitution, ce même poste permet de découvrir et reconstituer la recette filmée.

Le temps est compté (10 minutes par zone). La participation aux épreuves détermine un score, en fonction de la manière dont chaque équipe a réussi (ou non) chaque épreuve. Plus le score est bas, plus il leur manquera de bouts de la recette. Toute bonne réponse au sein d'un jeu est capitalisée une fois pour toutes par l'équipe. Par contre, les solutions ne s'affichent pas « toutes seules » si les participants échouent. (plus tard, de chez eux ou de leur classe, ils pourront recommencer chaque épreuve sur laclasse.com pour voir les bonnes réponses).

Introduction (durée 5mn)

Le médiateur accueille les participants et leur explique le fonctionnement de l'activité. Il fait former trois équipes et remet à chacun une « papa andina » (*pomme de terre andine, factice*) équipée d'une puce RFID, qui enregistrera leur parcours et leur servira à afficher leur recette à la fin du jeu. La conception et la mise en place de l'infrastructure RFID est réalisée par le centre Erasme.

Puis chaque équipe se place dans une des 3 zones d'épreuves :

Zone A : C'est quoi une pomme de terre ?

Zone B : Histoire de l'expansion mondiale de la pomme de terre

Zone C : Produire et vendre ses pommes de terre

ccccccccccccc

PHASE D'EPREUVES

Zone A : C'est quoi une pomme de terre ?

Déroulement	*Contenu*	*Matériel / Supports*	*Durée*
1. Reconnaître un plant de pomme de terre	L'équipe pose sa *papa andina* sur le lecteur RFID (elle la reprend à la fin de l'épreuve, une fois les résultats enregistrés). Cinq plants (réels) sont présentés. On n'en voit que la partie hors du sol (tige, fleurs…). Les participants doivent retrouver lequel est celui d'une pomme de terre. La réussite de l'épreuve est fonction du nombre d'essais nécessaires pour trouver le bon plant.	Lecteur RFID. (matériel : Erasme / habillage : prestataire mobilier) Présentoir interactif. (Erasme /prestataire mobilier)	3 mn
2. Créer de nouvelles variétés : amélioration génétique des pommes de terre	L'équipe pose sa *papa andina* sur le récepteur RFID (elle la reprend à la fin de l'épreuve, une fois les résultats enregistrés). Elle peut commencer le jeu sur l'amélioration génétique des pommes de terre sur l'ordinateur (Le scénario complet du jeu sera fourni au prestataire par l'équipe du musée). Le principe énoncé ci-dessous peut connaître quelques variations en fonction des avis des experts scientifiques sollicités par le musée. Il s'agit pour les participants de produire une nouvelle variété de pomme de terre résistante au gel en expérimentant successivement deux techniques : - la sélection génétique traditionnelle - la transgénèse	Un ordinateur pour jouer au jeu vidéo « Amélioration génétique des pommes de terre »'. (matériel : Erasme / habillage : prestataire mobilier /scénario : musée / réalisation jeu vidéo : prestataire production multimédia)	5 mn

	L'objectif est de faire comprendre le principe de fonctionnement de ces deux techniques et leur intérêt pour les chercheurs. Après une présentation du jeu et de son fonctionnement, le participant doit effectuer l'opération de sélection génétique. Pour cela, il choisit parmi plusieurs pommes de terre deux géniteurs qui lui paraissent susceptibles de produire la variété recherchée (en passant le pointeur sur chaque pomme de terre, il peut voir ses principales caractéristiques). Puis il les introduit dans une machine (figurée sur l'écran) de type « bandit manchot » et actionne le levier (en cliquant dessus) pour voir la descendance. Un compte à rebours s'affiche et lui indique qu'il peut actionner la machine pendant 1mn30 maximum. Comme dans une machine à sous, il peut choisir de garder les descendants qui lui paraissent bons en cliquant dessus (indications claires sur chaque descendant). Il peut recommencer autant de fois que possible pendant le temps imparti. Il doit réussir à avoir les trois bons spécimens. Il peut aussi ajouter un nouveau géniteur s'il le souhaite. Il est possible qu'il échoue si le temps est trop court. Ensuite, il passe à la transgénèse. Il a une pomme de terre qu'il doit améliorer génétiquement Pour cela, il doit choisir le gène extérieur à ajouter pour créer la nouvelle variété résistante au gel. Il a le choix entre plusieurs items (animaux, bactéries, autres végétaux…). En passant le pointeur sur eux, il a des informations sur leur patrimoine génétique. Il choisit le plus adéquat selon lui. Ensuite, il doit réaliser les principales opérations de la transgénèse : - extraction du gène et insertion dans le plasmide (symbolisé par une manipulation requérant de l'adresse et de la précision)		

	- utilisation de bactéries désarmées pour transférer le gène d'intérêt - choix des cellules ayant intégré le gène Une fois l'opération terminée, un texte de conclusion fait le lien avec le travail effectif des chercheurs. La réussite de l'épreuve est fonction de la réalisation des deux manipulations demandées.		
3. Les différentes variétés de pommes de terre cultivées au Pérou	Une dizaine de pommes de terre de différentes variétés, toutes cultivées au Pérou, sont présentées aux participants, qui peuvent les manipuler, puis les remettre en place. Pas d'épreuve spécifique.	Présentoir à pommes de terre (prestataire mobilier) Pommes de terre (Musée)	2 mn
Documentation	Accès à une liste de favoris pour permettre aux participants de trouver des informations utiles pour la réussite des épreuves.	Un ordinateur avec une liste de favoris accessibles hors connexion. (matériel : Erasme / contenu : Musée / habillage : prestataire mobilier)	

Zone B : Histoire de l'expansion mondiale de la pomme de terre

Déroulement	*Contenu*	*Matériel / Supports*	*Durée*
Reconstituer les grandes phases historiques de l'expansion de la pomme de terre.	L'équipe pose sa *papa andina* sur le lecteur RFID (elle la reprend à la fin de l'épreuve, une fois les résultats enregistrés). Ils jouent sur un dispositif interactif multimédia sur le thème de l'histoire de l'expansion de la pomme de terre. L'écran affiche un fond de carte (planisphère) central, entouré de documents visuels accompagnés chacun d'un petit texte explicatif. Il y a également une liste de dates. Ce sont elles que les participants doivent associer à la bonne aire géographique (continent ou sous-continent) d'expansion de la pomme de terre. Ils peuvent s'aider des documents visuels, qu'ils peuvent manipuler (agrandir, déplacer, tourner…).	Lecteur RFID. (matériel : Erasme / habillage : prestataire mobilier) Un dispositif interactif type « table multitouch »,(matériel : Erasme / contenu : Musée / éléments graphiques : prestataire production multimédia /habillage : prestataire mobilier) sur lequel les participants jouent. Des éléments graphiques doivent être conçus et réalisés par le prestataire : - fond de carte et éléments graphiques en lien (flèches, couleurs, dates qui apparaissent…) - mise en page des documents visuels et de leur texte.	10 mn
Documentation	Accès à une liste de favoris pour permettre aux participants de trouver des informations utiles pour la réussite des épreuves.	Un ordinateur avec une liste de favoris accessibles hors connexion. (matériel : Erasme /	

		contenu : Musée / habillage : prestataire mobilier)	

Zone C : Produire et vendre ses pommes de terre

Déroulement	*Contenu*	*Matériel / Supports*	*Durée*
Jouer pour comprendre les problématiques des petits producteurs péruviens de pomme de terre	L'équipe pose sa *papa andina* sur le récepteur RFID. (elle la reprend à la fin de l'épreuve, une fois les résultats enregistrés). Le médiateur anime un jeu destiné à sensibiliser les participants à la situation des petits producteurs péruviens de pomme de terre et plus largement aux problématiques des agricultures familiales dans les pays du Sud. Le scénario complet sera fourni par l'équipe du musée. Situation de départ : Les participants jouent le rôle des paysans producteurs de pomme de terre de Lampapa, village des Andes péruviennes situé à 3500m d'altitude. Pour les décisions collectives importantes, leur communauté recourt à des assemblées générales où les propositions sont présentées, argumentées, puis soumises au vote. La prise de décision est donc collective, même si les applications des solutions sont pour la plupart individuelles. La vente de pommes de terre représente leur source de revenu principale, mais leurs résultats actuels ne suffisent pas à faire vivre leur famille. Ils doivent donc trouver d'autres moyens de subsistance. C'est le jour du vote où les paysans vont choisir parmi les options proposées par chacun d'entre eux celles qu'ils vont mettre en place pour mieux subvenir à leurs besoins. Règle du jeu : Le médiateur expose la situation de départ aux participants. Ensuite, chaque participant tire une ou plusieurs	Un jeu de rôle collaboratif animé par un médiateur. (contenu : Musée) Eléments particuliers à concevoir et réalisation par le prestataire mobilier : Tableau blanc magnétique 10 cartes « Ressources » 10 portions de camemberts « Revenus »	10 mn

	cartes « Ressources », de telle sorte que toutes les cartes soient réparties entre les joueurs. Après un petit temps de réflexion, le jeu commence : A tour de rôle, chaque participant vient présenter une option parmi celles qu'il a tirées. Il doit argumenter pour inciter ses collègues à adopter sa proposition. Les joueurs doivent user de leur ingéniosité et de leur imagination. Au départ, le médiateur laisse les joueurs complètement libres d'imaginer l'utilisation de la ressource. Les autres joueurs peuvent poser des questions ou mettre en doute des points. Le médiateur lui aussi peut intervenir pour stimuler le débat. Ensuite, il leur donne des indices grâce à des documents diffusés sur le poste « documentation » (photos, courts textes, extraits vidéo, schémas…). Au fur et à mesure, le médiateur note les éléments-clés des propositions sur le tableau. A la fin de chaque présentation,. Au terme de toutes les présentations, on procède au vote, avec le tableau blanc pour aide mémoire. Le médiateur dévoile alors les revenus générés par chaque option retenue. Si le camembert n'est pas complet, il propose des pistes aux participants pour le compléter. Dans la mesure du possible selon le temps imparti, il s'en suit un débat sur la situation des paysans du Sud et l'intérêt de protéger et de perpétuer les agricultures paysannes. C'est le médiateur qui détermine le degré de réussite de l'épreuve.		
Documentation	Accès des images illustrant les différentes utilisations faites des ressources.	Un ordinateur (matériel : Erasme / contenu : Musée / habillage : prestataire mobilier)	

Une fois que chaque groupe est passé à tour de rôle dans chaque zone d'épreuves, il est temps de découvrir la recette de cuisine (chaque groupe a une recette différente).

PHASE DE RESTITUTION

La recette de cuisine péruvienne

Déroulement	*Contenu*	*Matériel / Supports*	*Durée*
A partir des éléments récupérés lors des épreuves précédentes, les participants reconstituent la recette de cuisine filmée correspondant à leur groupe.	Chaque groupe prend place devant un poste documentation/recette (celui de la dernière zone d'épreuve, où il se trouve) et dépose sa *papa andina* sur le lecteur RFID. S'affiche alors le texte de la recette, complet si le groupe a tout validé, ou incomplète s'il a échoué à certaines épreuves. A partir de cela, il doit reconstituer le déroulé de la recette (film dont les séquences se déclenchent par les bonnes réponses du groupe). Chaque film est découpé en 4 ou 5 séquences. Les participants doivent reconstituer le déroulé de la recette. La première séquence. La première séquence s'affiche d'emblée. A la fin, un questionnaire à choix multiples (3 ou 4 possibilités) apparaît, qui propose des suites possibles pour la recette. Le groupe choisit une option : si elle est bonne, la deuxième séquence se déclenche et ainsi de suite jusqu'à la dernière séquence. Si la réponse est fausse, un message d'erreur s'affiche et le groupe doit réessayer. Le nombre d'essais est illimité. A la fin du jeu, un message de félicitations apparaît.	Ordinateurs « documentation » des zones A, B et C pour diffuser : Trois films montés en séquences vidéo interactives retraçant la préparation de trois plats péruviens à base de pomme de terre. (un film différent sur chaque ordinateur). (contenu : Musée / réalisation : prestataire production multimédia)	7 mn

Conclusion

Déroulement	*Contenu*	*Matériel / Supports*	*Durée*
Les participants emportent des « souvenirs » de l'atelier pour poursuivre l'expérience	Le médiateur remet à chaque participant des pommes de terre séchées (chuño, tunta…) avec un mode d'emploi. Il leur indique la possibilité de prolonger l'atelier en jouant à la version virtuelle de l'atelier. Une recette pour déguster leur pomme de terre séchée est aussi accessible en ligne. Pour les scolaires : sur laclasse.com Pour les individuels : sur le site du musée.	Pommes de terre séchées (chuño, tunta…) (matériel : Musée)	3 mn